

Caramba

JUGUETES INTELIGENTES®

Nanu?

Ravensburger

Edad: 4 a 99 años

Jugadores: 2 a 4

Contenido: 24 fichas de cartón ilustradas
5 fichas de colores
1 dado

Objetivo del juego:

Cada jugador intentará recordar que motivo se encuentra debajo de las fichas de colores. El jugador que acierte recibirá una ficha ilustrada.

Preparación:

Los discos se distribuyen boca arriba en la mesa. El jugador más viejo deberá tomar las fichas de colores y con ellas tapar alguna de las fichas ilustradas, de modo que éstas queden completamente cubiertas por las fichas de colores. Al hacer esto, deberá hablar en voz alta. Por ejemplo: "He puesto la ficha azul sobre la cereza, he puesto la ficha roja sobre los zapatos".

Desarrollo del juego:

Comienza el jugador más joven y luego se continúa jugando según el sentido del reloj.

1. Cuando sea tu turno, lanza el dado. El dado te indicará el color de la ficha que debes levantar. Pero antes de hacerlo, es necesario que digas qué dibujo crees que se encuentra debajo de la ficha de ese color. Sólo una vez que hayas intentado adivinar, podrás levantar la ficha y ver que hay debajo.

2. Si has acertado, podrás quedarte con la ficha ilustrada. Debes sacarla del juego y ponerla boca abajo al frente tuyo. A continuación, deberás poner nuevamente la ficha de

color sobre otra ficha ilustrada, diciendo en voz alta la figura que se encuentra debajo.

3. Si no has acertado, no podrás quedarte con la ficha ilustrada. Deberás poner nuevamente la ficha de color sobre el dibujo en cuestión, asegurándote de que todos puedan ver el dibujo que hay debajo. A continuación será el turno del siguiente jugador.

4. En cada turno cada jugador tiene solo un intento. Incluso si aciertas, no podrás volver a adivinar, pues será el turno del siguiente jugador.

5. Si al lanzar el dado obtienes el comodín, podrás elegir levantar cualquiera de las fichas de colores, menos la que ha levantado el último jugador.

Fin del juego:

El juego termina cuando quedan 4 fichas ilustradas cubiertas por las fichas de colores, y al tomar la quinta ficha de color, no queda ninguna ficha ilustrada para cubrir. Gana el jugador que haya juntado más fichas ilustradas.